



Tady policie! Vyjděte ven s rukama nad hlavou, obstojným počtem polygonů a pokud možno bez cukání!

DRIV3R

TEXT | LUKÁŠ GRYGAR

Jak zničit kultovní sérii v několika krátkých a jednoduchých krocích.

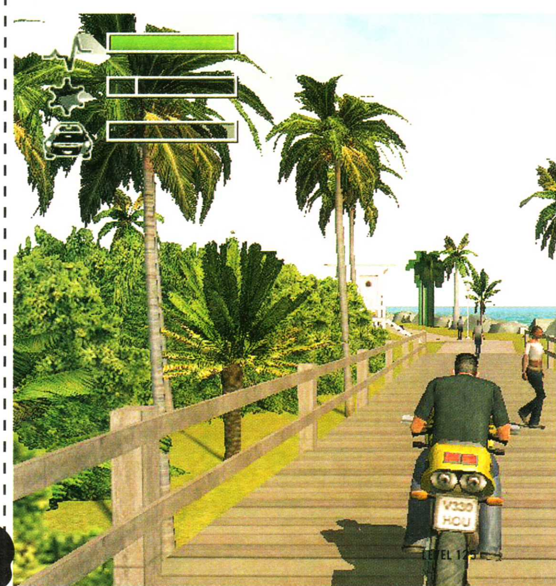
‹start› Už jste to slyšeli? Vydání Driv3ra na PC se zpozdilo jen kvůli tomu, že v Reflections se tak dlouho hádali, jestli tuhle mršinu nedodělanou poslat mezi počítačové hráče. No dobře, TAK hrozně to s ním zase nedopadlo, ale víte co – jednička byla něco výjimečného, mana z nebes, kde Russ Mayer na obláčku kouří trávu se Stevem McQueenem. Pak sice Grand Theft Auto přešlo na třetí rozměr a vyšší rychlost, nicméně každý hráč s povědomím o žánru věděl, že ty nejlepší honičky zažije jenom a pouze v Driverovi. Dvojka se počítačům obloukem vyhnula a nebyla vůbec špatná. Pak ticho, stále ticho, Vice City a konečně oznámení, že Reflections se probrali ze spánku na vavřínech a rádi by titul „nejstylovější hra s auťáky" zpátky. Inu, laureáti!

Těžké začátky_ Syndrom první mise je záležitostí, na kterou veteráni Drivera vzpomínají se slzou v oku. Ono taky projet tu garáž v přísném časovém limitu a vyfiknout zároveň všechny triky ze seznamu... Těch zničených klávesnic! A jak je to v Driv3rovi? Takže se seberu, dojdu z domova (pište si, „dojdu", k tomu se vrátím) pro auto a hurá na policejní stanici. Tam rozstřílím (pište si, „rozstřílím", k tomu se vrátím taky) na hadry pár cvičných terčů a pak už hurá za skutečně úvodní misí, která sestává z klasické honičky s padouchem, jehož ponejprv vyplašíme z úkrytu, kde držel rukojmí. Dobře, stojím před inkriminovanou adresou, policejní obklíčení, „obejdi dům", hlásí nápověda. Jdu zadním vchodem, z garáže se vyvalí dva naskriptovaní gangsteři a já je posílám k zemi, raději než bych přemítal nad tím, kde se tu proboha vzali. Další dva čekají u zaparkovaných aut. Prásk, prásk! Animačka, padouch naskakuje do svého červeného sporťáku a prchá hlavní bránou. Střih, jsem v autě, pálím gumy a hurá za tím prevítem! Ouha, zásek o první roh, jsem to ale poleno. No nic, restart mise. Obejít, postřílet, nastartovat – bourám do prvního stromu. Grrr! Potřetí už visím padouchovi na zadním nárazníku, jenže to uprostřed křižovatky nehorázně cukne a šup, jsem čumákem v chevroletu nějakého taťky. Klid, zhluboka dýchat, rozlišení na 800 × 600, no a ten restart. Jejda, nepodíval jsem se na mapu a vyrazil opačným směrem („You've lost him"). Další pokus, zase ten roh. Proklínám neschopnost svoji i autorů a jako potvrzení kletby se mi s dalším restartem pro jistotu restartuje i počítač. Tak. Teď máte představu, jak vypadá ta opravdu mizerná stránka třetího Drivera.

Rvu si vlasy a marně dumám, **kde udělali kapitalisté z USA chybu.**

Zpátky v Miami_ Jestli zůstalo něco dobrého? To je výborná otázka. Když v menu zvolíte všeříkající projížďku, ovane vás duch minulosti. V tom dobrém připomene minulost mapa a hutný fyzikální model, na kterém se slastně houpou všechny zúčastněné podvozky. V tom zlém, ej – grafika je k zbl... ošklivá. Ne tak, aby odradila opravdové hráče, ale technobuzničkám už jen z okolních obrázků nejspíš cuká prstík, kterým odesílají naštvánkové l33t příspěvečky na patřičná diskuzní fóra. Podstatným zůstává, že v konkurenci dvou nočních Miami, falešného ve Vice City a „reálného" v Driv3rovi, zcela a bez jakýchkoliv pochyb vítězí právě faleš. Na. Celé. Čáře. Nejde jen o vyloženou ošklivost z hlediska technického zpracování, ale ten zchudlý prostor, bože, rvu si vlasy a marně dumám, kde udělali kapitalisté z USA chybu. Dobře, ve starém Driverovi byly ulice víceméně pusté a radovat jste se mohli z několika málo barelů k poražení, jenže to byl taky rok 1999 a teď máme právě Grand Theft Auto, kde město relativně žije a je po něm rozeseta spousta drobných radovánek, od ke všemu svolných prostitutek po motokrosové okruhy. Dá se namítnout, že Driv3r vlastně není free-form hra, že systém misí zůstává nezměněn, a proč tedy orodovat za životem překypující prostředí. Potom ale logicky přidám, proč proboha chtít panáka, který se belhá s UZInou sice věrně, ale po většinu času ohyzdně zpracovaným Miami, když to není ani trochu zábavné a jenom to vyplňuje prostoje mezi honičkami nebetyčnou frustrací?

Style It Takes_ Dej Driv3rovi facku, nastaví druhou tvář. A ta je zaplaťpánbůh přívětivější. Jakmile



pro&proti

+ Slušné honičky a muzika, tím to začíná i končí.

– Ten zbytek. Pro pořádek: střílecí části, ovládání, plytký příběh a neopodstatněná hardwarová náročnost.

Demoliční mise dokážou být díky slušné fyzice docela zábavné.

Přestřelky jsou peklo samo. Prkenný pitomec picne panáky a oni tomu říkají hratelnost, bože.







totiž konečně sedíte v autě, grafiku jste sladili s výkonem systému a zatáčky smykem už zvládáte bez secvaknutých zubů a potu na čele, je zpátky zrnko naděje, že tohle celé není fiasko zvící rozměrů Enter The Matrix. Protože za volantem je to ten starý dobrý Driver, jakého mají mazlíčkové a fanoušci filmů ze 70. let rádi. Do puntíku stejný adrenalin jako za starých časů je zároveň jediný důvod, proč celou hru neodstřelit jako prašivého psa. Co do stylovosti má sice Driv3r pořád stejný šmrnc, ale i když se nekoná reklamou naznačený příklon k mládežnickému drandění v Rychle & zběsile, příběh zůstává jen přehlídkou jakože drsňáckých scén. Možná mají občas něco do sebe (už proto, že Tannera namluvil Michael Madsen), ale celkově jde o dost nepřesvědčivé machrování – podobné tomu z GTA, jenže Rockstar berou celou svou sérii s notnou dávkou nadsázky. Je to docela škoda, jelikož ta drahá produkce je na Driv3rově neherní části dobře vidět. „Filmové" prostřihy jsou parádně zvládnuté a rekapitulace sympaticky udržují dějovou nit, jenže jak už bylo řečeno, kulhá scénář a k čemu je vám potom Madsenův chrapák, když ho autoři nechali pindat nesmysly.

Ruce na kapotu! Driv3r sice není hra šedivá, natož průměrná, ale potácí se v rozmezí totální zrůdnosti, za kterou si zaslouží vypráskat trojkou, a chvilkového nadšení z toho starého dobrého skřípání gum a Iggyho Popa na sedadle spolujezdce. Celkem promptně vylétl do světa první patch, upravující stabilitu a při správné konstelaci hvězd i framerate, což alespoň signalizuje zájem Reflections o hráče. Jaká škoda, že během programování ležel nejspíš někde v koutě garáže. Spousta aut a neotřelé prostředí ulic v Nice a Istanbulu nevyváží znechucení z každé další minuty, kdy vám hra hází pod kola střepy (ne)hratelnosti. Driv3r je učebnicovým příkladem, jak semlít prověřenou licenci, protlačit ji do žebříčků masám poplatnou reklamou a vykašlat se na hlouček věrných – těm se předhodí ohlodaná kost a čert vem kritiky nějakých pisálků. Jenom mi není tak úplně jasné, proč se do toho museli nechat zatáhnout zrovna Reflections. Oh well. <end>

alternativa

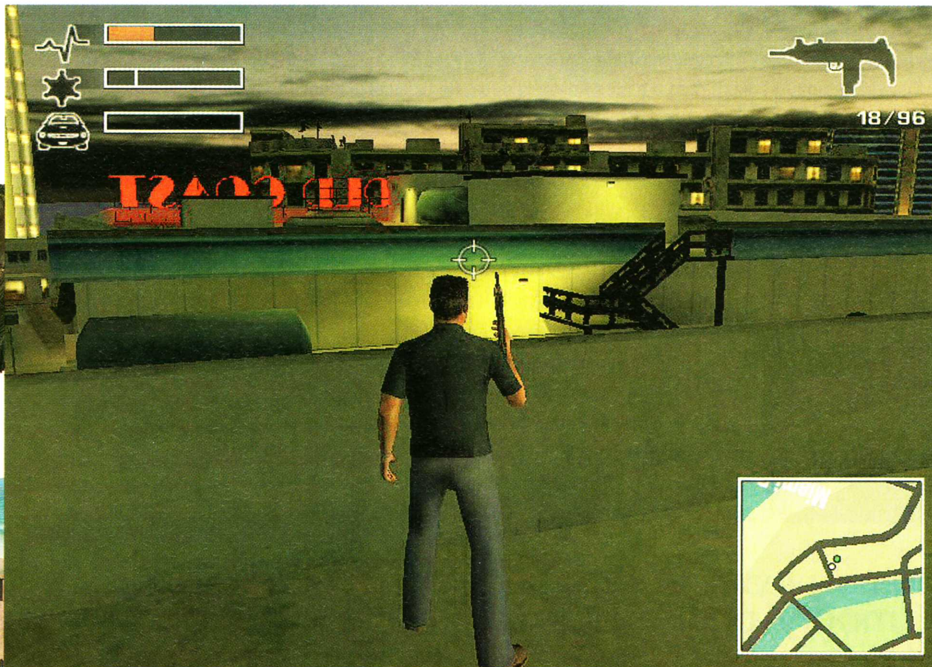


GRAND THEFT AUTO: VICE CITY L101

Stačí ji vidět v regálu – luxusně zabalená, pyšně trůnící mezi střílečkami z druhé světové války a tycoony, které zajímají tak možná latentní pedanty. „Jsem nejlepší, jsem cool, chceš být Don Johnson nebo Tony Montana, ber mě!" Vyplázneš za Vice City těch třináct set, nebo kolik, a domů si ji neseš přitisknutou na srdci. Vice City je luxus, který si můžeme dovolit všichni. Hrají ho i ti, kdo jinak o počítač sotva zavadí. Konzolisté už mají San Andreas.

I v takhle ohyzdné grafice dokážou být některé momenty cool. Bohužel jen výjimečně.

Říkal si Hurikán, kluk jako ty.





DRIV3R

Tak nakonec je to stejné zklamání jako na PlayStation 2. Jenom se bude na PC sotva tak dobře prodávat. Doporučeno pouze STRIKTNĚ ortodoxním fanouškům prvního dílu.

Výrobce ▸ Reflections **Distributor** ▸ Atari **Distributor v ČR** ▸ SevenM **Minimum** ▸ CPU 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB GFX **Doporučeno** ▸ CPU 2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB GFX **Typ hry** ▸ akční/závodní **Web** ▸ *www.atari.com/driv3r* **Lokalizace** ▸ manuál

level index 03